



**University of  
Zurich**<sup>UZH</sup>

**Zurich Open Repository and  
Archive**

University of Zurich  
University Library  
Strickhofstrasse 39  
CH-8057 Zurich  
[www.zora.uzh.ch](http://www.zora.uzh.ch)

---

Year: 2017

---

## **Reverse Shots: Vom Wiedersehen der Fotografie im Film**

Binotto, Johannes

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-148833>

Book Section

Published Version

Originally published at:

Binotto, Johannes (2017). Reverse Shots: Vom Wiedersehen der Fotografie im Film. In: Meier, Marco. Auf der Suche nach dem fotografischen Unikat. Zwischen analoger und digitaler Reproduktion. Zürich: Rüffer Rub Sachbuchverlag, 76-93.

# Reverse Shots: Vom Wieder- sehen der Foto- grafie im Film

Johannes Binotto

Marco Meier (Hg.): Auf der Suche nach  
dem fotografischen Unikat.  
Zwischen analoger und digitaler  
Reproduktion. Zürich: rüffer&rub 2017.

Für Sulgi und Daniel

»The ›content‹ of any medium is always another medium« – so heißt es enigmatisch auf den ersten Seiten von Marshall McLuhans epochalem Buch »Understanding Media«.<sup>1</sup> Im Gespräch mit Edgar Dale, Gilbert Seldes und I. Keith Tyler wird der Medientheoretiker spezifizieren, dass mit dieser dichten Formel nicht zuletzt auch ein historischer Erkenntnisprozess beschrieben ist, demzufolge es die Medien selbst sind, die sich gegenseitig kommentieren und erläutern. Wann immer ein neues Medium auftauche, so McLuhan, erkenne man umso klarer die Eigenschaften jener Medien, die ihm vorausgingen. Erst im Spiegel des Neuen wird man erkennen, was das Alte war. So mag es denn auch etwas weniger abwegig erscheinen, sich der Fotografie über den scheinbaren Umweg des bewegten Filmbildes zu nähern. Im Rückblick, gleichsam als filmischer Rückblick oder eben *Reverse Shot*, auf Fotografie sollen sich deren Eigenarten zeigen, sollen Fragen nach ihrer Reproduzier- und Lesbarkeit gestellt werden und danach, wie sich diese Eigenschaften im Zuge der Entwicklung von der analogen zur digitalen Fotografie anders akzentuieren.

## Die Evidenz der Reproduktion

Wie viel und wie Grundlegendes der Film über die Fotografie zu sagen weiß, zeigt das zu Recht kanonisch gewordene Beispiel von Michelangelo Antonionis Film »Blow Up« von 1966 anschaulich. Erzählt wird die Geschichte des Fotografen Thomas, der glaubt, auf einem seiner Streifzüge im Park ein Liebespaar auf ein paar durchaus gelungenen, aber harmlosen Schnappschüssen festgehalten zu haben. Beim späteren Betrachten der Abzüge jedoch, und alarmiert durch die aufgeregte Reaktion der fotografierten Frau, beginnt der Fotograf seine Bilder immer genauer zu betrachten und zu untersuchen, in der Hoffnung, auf ihnen etwas zu entdecken, was er auf den ersten Blick übersehen hatte. Und tatsächlich: Nach langer Suche wird Thomas schließlich auf seinen Bildern nicht nur eine Leiche, sondern auch eine Pistole entdecken. Die scheinbar harmlose

Szene erweist sich so bei intensiver Betrachtung als mörderisch, der Schnappschuss entpuppt sich als Tatortfotografie. Indes ist es besonders bemerkenswert, mit welcher Ausdauer Antonioni, in der vielleicht berühmtesten Sequenz des ganzen Films, diese Arbeit mit und an den Fotos zeigt. Was der Fotograf in seiner Suche nach dem Geheimnis seiner Bilder betreibt, ist ein vielgestaltiger Prozess der Wiederholung. Das fängt damit an, dass der Fotograf seine Bilder wiederholt betrachten, sie immer wieder inspizieren muss. Und als das nicht weiterführt, wird er aus einem bestehenden Bild ein Ausschnitt auswählen, den er dann vergrößert reproduziert. Erst hier, in der mehrfach umkopierten und vergrößerten Version des ursprünglichen Bildes, beginnt sich allmählich zu zeigen, was auf dem Original noch verborgen war.

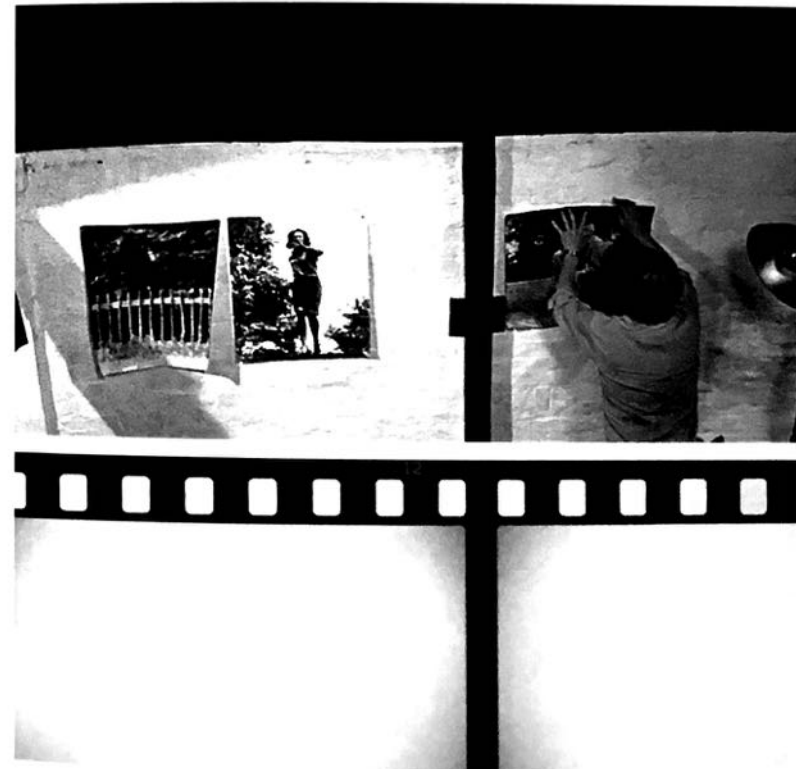
Das ist mehr als brisant, widerspricht dies doch jener nach wie vor gängigen Auffassung, wonach im Akt des Kopierens der Wert und die Bedeutsamkeit eines Artefakts stetig abnimmt. Nicht so hier. Die Reproduzierbarkeit, die sonst so gerne im Verdacht steht, den Wert des Bildes zu schmälern, erweist sich in »Blow Up« ganz im Gegenteil als Methode, durch welche einer Fotografie ihre Signifikanz überhaupt erst zuwächst. Bedeutung spricht nicht einfach aus der Fotografie, sondern muss aus ihr hervorgekitzelt werden. So spielt der Film, in den Worten Bernd Stieglers, »nahezu alle Spielarten einer Bedeutungsproduktion durch das soziale Zeichensystem der Fotografie durch und lotet aus, was es bedeutet, wenn die Wirklichkeit über Bilder vermittelt, erschlossen und gespeichert wird«.<sup>2</sup> In Antonionis Film ist Reproduktion demnach also gerade nicht ein Verfahren, welches die Bedeutsamkeit des Bildes relativiert, sondern sie vielmehr intensiviert. Indem man das Bild und seine Details unablässig wiederholt, sie *wieder* hervor und vor die Augen *holt*, stellt sich nicht Distanz ein, sondern vielmehr eine immer extreme Versenkung ins Bild. Und so kann denn auch erst über Wiederholungs-Schleifen das Einzigartige von Thomas' Bildern hervortreten. Reproduzierbarkeit stellt die Beweiskraft dieser Bilder nicht infrage, sondern erzeugt diese gar erst.

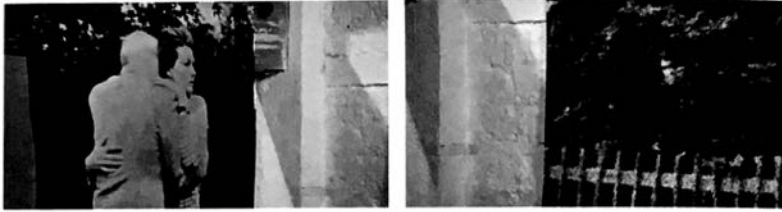
Damit erlaubt Antonionis Film eine interessante Nuancierung jenes Begriffs der Reproduzierbarkeit, wie man ihn aus den Naturwissenschaften kennt. In den Naturwissenschaften ist die Reprodu-

zierbarkeit eine Grundanforderung an jegliches wissenschaftliche Setting, welche bekanntlich besagt, dass bei Wiederholung eines Experiments notwendigerweise immer dieselben Resultate beobachtet werden müssen. Erst wenn sich ein Resultat reproduzieren lässt, gilt es als gesichert. In Antonionis Film indes wird nicht versucht, ein bestimmtes Resultat wiederholt zu erzeugen, vielmehr erzeugt die Wiederholung selbst erst das Resultat. Evidenz ist nicht reproduzierbar, sie ist selbst erst ein Effekt von Reproduktion.

### Aus Fotos Filme machen

Zu den reproduzierenden Verfahren, die Thomas in seinem Studio anwendet, gehört indes auch, dass er seine Bilder zu Serien arrangiert. Indem er seine Bilder wieder hervorholt, sie in neuer Abfolge aufhängt, fabriziert der Fotograf einen Rebus, aus den einzelnen Bil-





dern wird eine Bildergeschichte. Oder anders gesagt: Was Thomas an die Wand seines Ateliers pinnt, ist eigentlich ein kleiner Film. Dabei ist es besonders passend, dass jene schwarz umrandeten weißen Felder an der Atelierwand so aussehen wie ein Filmstreifen mit seinen Bildfenstern. [→ **Abb. 27, S. 79**] Aus den Fotografien wird ein Film gebastelt. So reproduziert sich in Thomas' Praktiken nicht zuletzt der Film selbst. Die Szene ist dadurch mindestens so sehr eine Mediation über das Wesen der Fotografie wie auch Selbstreflexion über das eigene filmische Medium. Vollends überdeutlich zeigt sich das, wenn die Kamera von einem Bild zum anderen schwenkt, grad so als würde sie dem Blick der auf der ersten Fotografie abgebildeten Frau folgen. [→ **Abb. 28, oben**] Mit diesem Schwenk der Kamera werden die beiden Bilder aneinandergekettet, sie werden aneinandermontiert, so wie es auch der Film mit seinen Einzelbildern macht.

Die beiden separaten Fotos an der Wand werden mit diesem Schwenk zu den beiden Teilen des basalen filmischen Syntagmas von Schuss und Gegenschuss, von *Shot* und *Reverse Shot* gemacht. Mit *Shot/Reverse Shot* meint man jenes besonders für Dialogszenen typische Verfahren, die beiden Beteiligten eines Gesprächs abwechselnd zu zeigen: In einer ersten Einstellung zeigt man den Sprecher (Schuss), in einer zweiten Einstellung den Adressaten (Gegenschuss). Zwei separate Einstellungen verbinden sich so zu einem kohärenten Ganzen. Nicht umsonst gilt dieses Verfahren auch als typisches Merkmal des sogenannten *Continuity Editing*, einer Schnittpraxis also, die ganz darauf ausgerichtet ist, zwischen den einzelnen Segmenten Kontinuität herzustellen.<sup>3</sup>

Was indes mit dem Einzelbild geschieht, wenn es in diese Dialektik des *Shot/Reverse Shot* eingespannt wird, ist einigermaßen ambivalent. Einerseits wird die Aussagekraft des Einzelbildes infrage gestellt, besagt doch das Verfahren von *Shot/Reverse Shot*, dass ein

Bild für sich allein nicht stehen kann, sondern den Verbund mit anderen Bildern braucht, die es komplettieren. Andererseits wird gerade durch die Gegenüberstellung mit einer zweiten Ansicht das erste Bild im Nachhinein mit Bedeutung aufgeladen. In »Blow Up« wird der rätselhafte Blick der Frau auf dem ersten Bild dadurch plausibler, dass wir dank dem zweiten Bild nun zu wissen glauben, was sie sieht. Noch extremer ist die Veränderung, die dem zweiten Bild von Zaun und Gebüsch widerfährt: denn als Objekt des beunruhigten Blicks der Frau wird das scheinbar so banale Detail eines Gebüsches unversehens zur bedrohlichen Szenerie. »Hier muss es etwas zu sehen geben«, so insinuiert das filmische Syntagma von *Shot/Reverse Shot*. Hier muss es etwas zu entdecken geben, auch wenn bislang noch nichts zu sehen ist. Im *Reverse Shot* soll sich demnach zeigen, soll sich das reproduzieren, was man im Blick der Frau nur vermuten konnte. Umgekehrt lässt sich dieses unsichtbare »Etwas« im Gebüsch nur dadurch errahnen, weil die Frau so aufgeregt dorthin blickt. Wie in jenem Tennisspiel, dessen Zeuge der Fotograf Thomas am Ende von »Blow Up« werden wird, so spielen sich hier die beiden Bilder gegenseitig ihre Bedeutung wie einen Ball zu. Jeder *Shot* wird zum *Reverse Shot* des anderen. Der *Reverse Shot* wird damit seinem Namen auf wortwörtliche Art gerecht, indem hier Bilder gleichsam neu akzentuiert, ja umgedreht werden: *The reverse shot reverses the shot* – so könnte man sagen. Die Bilder versetzen sich gegenseitig neue Volten. Und genau das ist es auch, was Thomas mit seinen Bildern macht: Er gibt ihnen eine neue Wendung allein da-



durch, dass er sie arrangiert, sie als gegenseitige *Shots* und *Reverse Shots* zueinander in Beziehung setzt.

Aber Vorsicht: Es könnte sich bei dieser Hermeneutik durch Bildarrangement auch einfach um einen Taschenspielertrick von Film und Fotograf handeln. Gerade weil wir zuschauen können, wie hier Bedeutung durch syntaktische Kombination erst geschaffen wird, mögen wir dieser dabei entstehenden Evidenz nicht recht trauen. Zudem gilt es zu bedenken, dass Thomas in einer ersten Hängung der Bilder noch eine andere Reihenfolge der Aufnahmen vorgesehen hatte. In diesem ersten Arrangement befindet sich das rätselhafte Gebüsch nicht in der Blicklinie der Frau. [→ **Abb. 29, S. 81**] Es wird vielmehr erst in einem zweiten Schritt von Thomas dorthin gehängt und wird erst dadurch bedeutsam. Hat sich also der Fotograf möglicherweise bei seiner Beweisführung einfach nur selbst reingelegt? Auch wenn Thomas im Verlauf des Filmes tatsächlich eine Leiche im Park finden wird, so lässt der Film doch unklar, ob sich der Fotograf nicht vielleicht doch getäuscht hat, bei seiner fotografischen Rekonstruktion der Dinge. Denn die gefundene Leiche, welche angeblich Thomas' Vermutung bestätigt, sieht selbst nur wieder aus wie eine Puppe, ein bloßes Simulakrum. Die Leiche, dieser scheinbar ultimative handfeste Beweis, erweist sich, wie Fredric Jameson so treffend festgehalten hat, als das »far and away most unreal object in the film«.<sup>4</sup> Die Leiche ist gar kein Stück harter Realität, sondern nur eine Imitation, eine Ausgeburt der Imagination. Und doch wäre es vorschnell, daraus schließen zu wollen, der Film ziehe damit einfach nur die Beweiskraft von Fotografien in Zweifel. Antonionis Argument ist radikaler: Ihn beschäftigt nicht die Frage, ob fotografische Bilder die Wirklichkeit korrekt oder falsch wiedergeben. Vielmehr legt er dar, dass die Bilder selbst schon Wirklichkeit *sind* und Wirklichkeit *erzeugen*. Mag sich der Fotograf mit der Hängung seiner Fotos auch selbst an der Nase herumführen, seine Lektüre der Bilder – möglicherweise auf falschen Annahmen basierend – wird gleichwohl konkrete Wirkungen in der Wirklichkeit zeitigen. Und der Fotograf, der meinte, Wirklichkeit nur zu dokumentieren, wird sich erkennen müssen als Gefangener seiner eigenen Bilder-Wirklichkeit.

## Bilder ohne Außen

Ganze 45 Jahre nach »Blow Up« dreht der amerikanische Regisseur David Fincher für seine Stieg-Larsson-Verfilmung »The Girl with the Dragon Tattoo« eine Szene, die gleichsam wie die Wiederholung, wie eine Reproduktion von Antonionis Sequenz erscheint. Eine Reproduktion indes im digitalen Format. Denn nicht nur hat Fincher seinen Film komplett mit der digitalen RED-Kamera gedreht, der Film selbst setzt sich über seinen formalen Eigenschaften auch inhaltlich unentwegt mit dem Phänomen des Digitalen auseinander.

Erzählt wird die Kriminalgeschichte des Journalisten Mikael Blomkvist, der das Geheimnis um ein im Jahr 1966 verschwundenes Mädchen aufklären soll. In einer besonders instruktiven Szene sieht man den Journalisten vor seinem Computer sitzen. Er hat die letzten Fotos des verschwundenen Mädchens eingescannt, die sie als Zuschauerin am Rande einer Parade zeigen, und nun schaut sich Blomkvist diese Bilder als Computer-Slideshow immer wieder an. [→ **Abb. 30, unten**] Dabei entdeckt er anhand der Aufnahmen des Gesichts des Mädchens, dass es zum Zeitpunkt der Aufnahme offenbar auf der anderen Straßenseite etwas gesehen haben muss, das sie so erschreckte, dass sie unversehens die Flucht ergriff. Für die Krimihandlung ist dies der entscheidende Moment des Durchbruchs, aber auch in anderer Hinsicht brechen sich hier fundamentale Einsichten Bahn.

Wie zuvor Antonionis Fotograf Thomas, so muss auch Mikael Blomkvist die Bilder wiederholt anschauen, er muss sie reproduzieren und sie aneinanderreihen zu einem kleinen Film. Erst dann







kann er erkennen, was die Bilder zeigen. Dass dieser kurze Fotofilm auf Blomkvists Computer dabei als Endlos-Loop abgespielt wird, unterstreicht noch zusätzlich die eminente Bedeutung, welche offenbar dem Prozess der Wiederholung zukommt. Wiederum wird die Evidenz durch die Repetition und Reproduktion nicht bloß bestätigt, sondern stellt sich durch diese erst ein: Die Angst des fotografierten Mädchens war nicht eindeutig auf einem der Bilder zu sehen, vielmehr wird sie erst wahrnehmbar im Verlauf, im Wechsel von Einzelbild zu Einzelbild und in der andauernden Wiederholung dieses Wechsels. Das geschieht ganz parallel zu Antonioni, wo ebenfalls die Angst im Blick der Frau erst sichtbar wird durch Gegenüberstellung mit den anderen Bildern. Es ist denn auch von schöner Ironie, dass der Filmhandlung zufolge diese Bilder, die Blomkvist da betrachtet, angeblich aus demselben Jahr stammen, wie Antonionis »Blow Up«. Und doch hat sich bei aller Ähnlichkeit der Situation etwas grundlegend geändert. Wir haben vom Analogen zum Digitalen gewechselt: Antonionis Fotograf Thomas hängt die verschiedenen Bilder noch physisch bei sich an die Wand. Für Finchers Journalist Blomkvist übernimmt dies der Computer. Was bei Thomas noch mehrere separate Bilder waren, wird nun in einen einzigen elektronischen Kasten gespeist und dieser Kasten präsentiert in seiner Slideshow die gescannten Bilder denn auch nicht mehr als säuberlich getrennte Einzelaufnahmen, sondern in konstanter Überlagerung. Der Computer *morph*t die Bilder ineinander, er überlagert und verschweißt sie, so dass wir merkwürdige Mehrfach-Bilder zu sehen kriegen, in denen die Menschen plötzlich doppelte Gesichter haben. [➤ Abb. 31, oben]

Die Fotografie konnte im analogen Zeitalter mitunter noch beanspruchen, einen distinkten Zeitpunkt abzubilden, wo jedes Bild seine eigene Zeit, seinen eigenen Raum, seinen eigenen Platz beanspruchte. In ihrer digitalen Verwendung aber lösen sich die einzelnen Fotografien auf in einem einzigen Datenstrom. Auf Mikael Blomkvists Computer sind nicht mehr verschiedene Einzelaufnahmen zu sehen, sondern nur noch ein einziges, konstant sich veränderndes Morphing-Bild, aus dem mal das eine, mal das andere auftaucht und wieder entschwindet.

Das aber ist exakt, was Gilles Deleuze am Ende seines zweiten Kinobuches über diese neuen, digitalen Bilder schreibt. Dort heißt es: »Die neuen [digitalen] Bilder haben kein Äußeres (kein *hors-champ*) mehr und gehen in kein Ganzes mehr ein [...] sie verfügen gleichsam über die Fähigkeit, sich um sich selbst zu drehen. Sie sind Gegenstand einer fortlaufenden Reorganisation, bei der ein neues Bild aus einem beliebigen Punkt des vorhergehenden Bildes entstehen kann.«<sup>5</sup>

Das Einzelbild des analogen Zeitalters existiert in seiner digitalen Reproduktion nur noch als Übergangsmoment ohne rechte Substanz, als bloß momentane Konfiguration eines digitalen Codes, die sich schon im nächsten Moment wieder ändern kann und ändern wird. Und an die Stelle des Fotopapiers als Bildträger, auf dem die Bildinformationen eindeutig fixiert sind, tritt ein Display, dessen einzelne Pixel mal so, mal so die Farbwerte ändern, um damit mal diese, mal jene Aufnahme zu simulieren. Statt ein Bild nach dem anderen, wie dies noch auf Thomas' Atelierwand und auf dem analogen Filmstreifen der Fall war, haben wir mit dem Computer-Bildschirm gleichsam nur ein einziges Bild, welches sich unablässig neu zusammensetzt in einem Prozess andauernder Fragmentierung und Kristallisierung.

Ähnlich wie beim Freud'schen Beispiel eines psychischen »Wunderblocks«, der Bewusstes wie auch Unbewusstes, Präsentes und Verdrängtes gleichermaßen speichert,<sup>6</sup> so finden wir im Digitalbild gleichsam jedes andere mögliche Bild bereits impliziert und komprimiert – zumindest virtuell. Statt bloß auf ein anderes Bild zu verweisen, wie bei Antonioni, ist bei Fincher – in Anlehnung an Rimbaud formuliert – das digitale Bild *immer schon ein anderes*. Genau

das meint Deleuze mit dem Hinweis, das digitale Bild kenne kein Außerhalb mehr. Statt auf anderes zu referieren, verweist das digitale Bild immer auf sich selbst und auf sein Potenzial, sich unablässig zu transformieren und zu verkehren. Oder anders formuliert: Im digitalen Medium ist jeder *Shot* zugleich schon sein eigener *Reverse Shot*.

Damit dürfte aber auch klar werden, dass Finchers Digitalbild nicht komplett anders funktioniert als die analogen Fotografien bei Antonioni. Vielmehr hat sich im digitalen Bild einfach noch vehement verschärft, was sich schon bei Antonioni ankündigt. Ist schon dort das Einzelbild in einen syntaktischen Zusammenhang verstrickt, welcher das Einzelbild zugleich auflöst und es mit Bedeutung auflädt, so hat sich diese Dialektik von Auflösung und Epiphanie auf Blomkvists Computer noch radikalisiert. Hier nun sind die Bilder endgültig in sich selbst und in ihre konstante Metamorphose verstrickt. Aus jedem beliebigen Pixel des alten Bildes kann jedes beliebige neue Bild entstehen.

### Die Wahrheit der Manipulation

Den Umstand, dass ein digitales Bild immer auch ein anderes sein kann und mithin auch keinen Unterschied mehr macht zwischen dem, was tatsächlich vor der Kameralinse gestanden hat und dem, was nur auf dem Computer simuliert wurde, nimmt man gerne als Beleg dafür, dass den digitalen Bildern nicht mehr zu trauen sei. Wie sollte auch ein Bild, das immer und sogleich auch ein anderes sein kann, noch etwas besagen, geschweige denn beweisen können? Doch ist solch ein Einwand zu kurz gegriffen.

Denn zum einen war schon die analoge Fotografie längst nicht so objektiv, eindeutig und evident, wie man das im Nachhinein gerne glauben wollte. In den Worten Bernd Stieglers: »Fotografien [sind] immer manipulierbar gewesen. [...] Die Digitalisierung setzt daher nur fort, was in der Fotografiegeschichte in vielen Spielarten bereits gängige Praxis war. Die Fotografie ist dasjenige Medium, das diskursiv garantierte Authentizität und technisch-mediale Manipulierbarkeit miteinander verzahnt, ja das Medium, das Authentizität als diskursive und technisch-mediale Manipulation aufzeigt.«<sup>7</sup>

Die Fotografie, das zeigt bereits Antonioni schlagend, beweist an sich nichts, sondern wird erst beweiskräftig durch soziale Praktiken. Seine Evidenz entsteht in der Verwendung: durch Reproduktion, Arrangement und Verkettung. Tatsächlich bedeutet Manipulation ja wörtlich nichts anders als genau dies: Handhabung. Erst die Handhabung lädt das Bild mit Bedeutung auf.

So stellt denn auch die Manipulierbarkeit der digitalen Fotografie gar keinen Makel dar. Manipulation und Wahrhaftigkeit sind gar nicht die Gegensätze, als die man sie gerne missversteht, und nur weil ein Bild manipuliert, behändigt und verändert wurde, muss es deswegen nicht unwahr sein. Vielmehr besteht die Wahrheit der digitalen Fotografie gerade darin, ihre eigene Manipuliertheit und Manipulierbarkeit auszustellen.

Tatsächlich führt ein Film wie »The Girl with the Dragon Tattoo« genau das vor: Gerade weil das Bild sich unversehens verändern, sich in seine eigene Umkehrung verwandeln kann, macht es damit eine unbequeme Wahrheit evident. Zum Beispiel die, dass scheinbar Gegensätzliches offenbar nah beieinander liegt, wenn es nicht gar ineinander verschränkt ist. Diese Einsicht wird sich denn auch als Schlüssel zum Kriminalfall entpuppen, den der Journalist Blomkvist an seinem Rechner zu lösen versucht: Jene Person auf der anderen Straßenseite, vor welcher das Mädchen auf dem Bild offenbar voller Angst geflohen ist, war niemand anderes als der eigene Bruder, der sie folterte und töten wollte. So wie das digitale Bild sich unentwegt um sich selbst dreht, so ist auch das Verbrechen, von dem es Zeugnis ablegt, eines, das sich im eigenen Kreis abspielt: innerhalb der Familie, ausgerechnet zwischen jenen, die besonders innig zusammengehören, zwischen Bruder und Schwester – *Shot/Reverse-Shot*.

Der Drang zur Wiederholung, zur Reproduktion und Repetition – das also, was Freud »Wiederholungstrieb« nannte – das lebte schon Antonionis Fotograf an seinen Bildern bis zum Exzess aus. Im Zeitalter des Digitalen dreht sich dieser Wiederholungstrieb nur noch schneller, noch heißer. Und genau das ist die Logik, um die es in »The Girl With the Dragon Tattoo« unentwegt geht: Alle und alles in Finchers Film ist unablässig in Wiederholungen befangen – die Polizisten, die Jahr für Jahr dieselben ungelösten Kriminalfälle zur Hand nehmen, der alte Patriarch, der immer wieder an den Verlust

seiner Nichte erinnert wird, der Journalist, der immer das Gleiche wieder lesen, wieder betrachten muss. Und dann sind da natürlich auch und vor allem die gejagten Mörder und Folterer, die ihre Taten immer wieder mit neuen Opfern wiederholen müssen und die man darum auch so treffend »Serienkiller« nennt. Endlose Repetition und Reproduktion, wohin man schaut – das ist es, was man auf dem Bildschirm von Blomkvists Laptop ablesen kann.

Das digitale Bild spricht demnach allen Unkenrufen zum Trotz die Wahrheit, indes weniger durch das, was es zeigt, sondern vielmehr in der Art und Weise, wie es das zeigt. In seiner eigenen technischen Verfasstheit, dem technisch bedingten In-sich-Kreisen und der sich daraus ergebenden Selbstbezüglichkeit. Darin steckt der Schlüssel zum Verständnis der Bilder wie auch zum Verständnis des Kriminalfalls, von dem sie berichten.

### Implikationen des Betrachters

Aber noch etwas anderes scheint Mikael Blomkvist an seinem Computer instinktiv zu erkennen, auch wenn er es sich leider erst sehr viel später wirklich bewusst macht: die Einsicht nämlich, wie sehr er selbst Teil dessen ist, was er betrachtet. In der Szene, in der er auf dem Bildschirm sieht, wie das Mädchen auf dem Bild offenbar etwas auf der ihr gegenüberliegenden Seite sieht, kann Blomkvist nicht anders, als sich irritiert umzusehen, gerade so, als habe das Mädchen auf dem Bild nicht nur zur anderen Straßenseite, sondern zugleich auch aus dem Display hinausgeschaut, zu ihm in seine Stube.

Blomkvist wendet sich um, im Versuch zu sehen, was das Mädchen erblickt haben mag. Doch natürlich gibt es da nichts zu sehen hinter seinem Rücken. Auch darum nicht, weil der Blick des Mädchens vielleicht gar nicht dem Hintergrund, sondern vielmehr ihm selbst gilt. Der Betrachter selbst ist jener mysteriöse fehlende Teil, den die Person auf dem Bild anstarrt. Durch seine Investigation der Bilder ist der Detektiv selbst ein Teil von ihnen geworden. Auf seiner Suche nach den fehlenden Beweisen nimmt er selbst die Position des *Reverse Shot* ein, welcher auf das erste Bild antwortet und es so erst retroaktiv mit Bedeutung auflädt.



Zur These, dass Blomkvist selbst zum Gegenstück der digitalen Bilder auf seinem Laptop wird, passt auch der Umstand, dass jene Hütte, in welcher Blomkvist in dieser Szene sitzt, komplett aus dem Rechner stammt.<sup>8</sup> Wie könnte man die Deleuze'sche These, das digitale Bild kenne kein Außerhalb, wörtlicher nehmen: Das Zimmer, in dem der Detektiv am Computer sitzt, stammt selbst ebenfalls aus dem Computer. Nicht nur die Frau auf den gescannten Bildern sitzt im Rechner fest, sondern mit ihr auch der Detektiv.

Das war ja auch die Einsicht, welche Antonionis Fotograf Thomas machen musste: Dass er bei seinen Bildmanipulationen sich unweigerlich auch selbst unrettbar mit in die Bilderketten hineingeknähelt hat. Diese Verwandtschaft zwischen Antonionis und Finchers Film ist noch offenkundiger, wenn man bemerkt, wie beide



Filme exakt denselben Moment inszenieren, als sich der Protagonist von seinen Bildern nach links abwendet und ins Leere sieht. [➤ Abb. 32, S. 89] Beide, Thomas und Blomkvist, halten in diesem Moment Ausschau nach jenem anderen Bild, jenem *Reverse Shot*, der ihnen helfen könnte, nachträglich zu verstehen, was sie da eben auf ihren Bildern gesehen haben. Und beide, Thomas wie auch Blomkvist, machen sich bei diesem Blick über die Schulter etwas vor. Tatsächlich werden sie erkennen müssen, dass immer nur sie selbst jene *Reverse Shots* waren. »Hier muss es was zu sehen geben« – dachten sich Thomas und Blomkvist angesichts der Fotografien auf ihren Wänden bzw. Displays und müssen herausfinden, dass es eigentlich sie selbst sind, die sich hier zu sehen geben.

Was die beiden indes unterscheidet, ist das Tempo, mit dem sich diese Einsicht einstellt: Während die Bildmanipulation-Sequenz sich bei Antonioni über mehr als zehn Minuten erstreckt, dauert die entsprechende Szene bei Fincher gerade mal 34 Sekunden. Die eigene Verstrickung des Betrachters in der Fotografie, die sich bei Antonioni als langwieriger und zäher Erkenntnisprozess entfaltet, hat sich im Zuge der Digitalisierung derart beschleunigt, dass sich die Erkenntnis zu momenthaften Schocks verkürzt. Wo sich bei Antonioni der Betrachter erst allmählich in die *Shot/Reverse Shot*-Dialektik der Fotografien begibt, geschieht bei Fincher diese Implikationen des Betrachters im Betrachteten im hochfrequenten Tempo der digitalen Bildgeneratoren.

### Einstellung und Entwicklung

Irgendwo zwischen der langsamen, schrittweisen (analogen) Erkenntnis Antonionis und dem hochfrequenten, digitalen Schock bei Fincher situiert sich eine dritte Szene der Filmgeschichte, die ebenfalls jenen Gedanken aufnimmt, dass der Betrachter und Manipulator von Bildern sich notwendigerweise in diesen verstricken muss. Und auch die Polaroidfotografie, welche in dieser Szene zur Anwendung kommt, ist eine, die sich gleichsam zwischen den Extremen bewegt, die zwar schnellere Bilder generiert als Thomas in

seiner Dunkelkammer und doch noch nicht das Tempo von den Loops auf Blomkvists Computer erreicht hat.

Es handelt sich dabei um eine Szene aus Sidney Lumets »The Verdict« von 1982. Wir sehen den heruntergekommenen, schwer alkoholkranken Rechtsanwalt Frank Galvin – einer, den man im Amerikanischen einen »ambulance chaser« nennt: Der also sein Geld damit verdient, dass er die Leute zu Schadensersatzforderungen überredet, um dann mit der Gegenpartei einen schmierigen Vergleich auszuhandeln. So soll es auch in seinem jüngsten Fall gehen, wo eine junge Frau nach einer ärztlichen Fehlbehandlung nicht mehr aus dem Koma erwacht. Im Auftrag der Verwandten der jungen Frau geht Frank ins Krankenhaus, um sich Beweisfotos für die Verhandlungen mit der Gegenpartei zu besorgen. Ohne sich um seine Klientin, noch um die anderen Patienten in dem Saal zu kümmern, zückt Frank seine Polaroidkamera, um aus verschiedenen Winkeln Bilder zu schießen und hält dann plötzlich irritiert inne. In einer Großaufnahme sehen wir, wie sich die Polaroids allmählich entwickeln, danach schneidet Lumet zurück auf das Gesicht Frank Galvins, der erschüttert ins Leere sieht [➤ Abb. 33, unten]: ein Wendepunkt. Während aus der Fotoemulsion allmählich der Körper der Kranken auftaucht, hat sich demnach noch etwas anderes herausgeschält: Der schmierige Anwalt erkennt angesichts der von ihm gemachten Bilder plötzlich seine eigene, traurige Rolle. Es ist dies der Moment, in dem sich Frank Galvin entschließen wird, wenigstens diesen einen Fall anständig zu behandeln und so vor Gericht zu





ziehen, wie es sich gehört. Was somit auf und mit dem Polaroidfoto allmählich sichtbar wird, ist weniger die fotografierte Kranke, sondern vielmehr die Praktik, durch welche dieses Bild erst entstehen konnte. In der Bild-Einstellung (im Sinne von Perspektive) zeigt sich unversehens die *Einstellung* im übertragenen Sinn, die Haltung, die der Fotografierende zu dem einnimmt, was er fotografiert. Frank bildet sich und seine üblen Praktiken mit auf dem Polaroidfoto ab. Es ist in diesem Zusammenhang denn auch sprechend, dass der Film uns die Komapatientin nie direkt, sondern nur anhand besagter Polaroidfotos zeigt. Der Film ist demnach gar nicht an der Frage interessiert, ob die Bilder akkurat den Zustand der Patientin wiedergeben, noch sind die Bilder diesbezüglich besonders aussagekräftig. Die Fotografien bezeugen vielmehr etwas anderes. Sie belegen, wie tief der Anwalt gefallen und wie zynisch er geworden ist. Und das ist es, was ihn so erschüttert an diesen Bildern. Die Entwicklung des Polaroidfotos fällt damit zusammen mit einer Entwicklung von Franks Person. Die Fotografie spiegelt den Betrachter, er selbst sieht sich in ihr reproduziert – indes nicht in einer mimetischen Abbildung, sondern vielmehr als Abwesenden, als Angerufenen, als einer, der hinzufügen muss, was den Bildern fehlt. Der Betrachter hat

einzustehen für jenen *Reverse Shot*, den es braucht, damit auf den Fotografien überhaupt etwas zu erkennen ist.

Roland Barthes hat dies eindrücklich auf den Punkt gebracht in seinem Japan-Buch »Das Reich der Zeichen«, an einer Stelle also, die angesichts von Barthes' späterem und ungleich berühmterem Foto-Essay »Die helle Kammer« allzu gerne unbeachtet bleibt. Eine Stelle mithin, die umso unauffälliger ist, als sie aus nichts als einer scheinbar simplen Bildunterschrift besteht. [» Abb. 34, links] So notiert Barthes unter das Porträt, welches General Nogi und dessen Gattin Shizuko am Vorabend ihres Selbstmordes vom 13. September 1912 zeigt, Folgendes: »Ils vont mourir, ils le savent et cela ne se voit pas« – »Sie werden bald sterben, sie wissen es, und das ist nicht zu sehen.«<sup>9</sup> In ebendiesem »cela ne se voit pas« aber liegt die Pointe des Bildes, seine Bedeutung und Aussagekraft. Das, worum es in Fotografie geht, ist in der Fotografie selbst nicht enthalten, sondern bildet den blinden Fleck des Bildes. Es braucht den Betrachter, der wie die beiden Porträtierten das »weiß«, was man auf den Bildern nicht sieht. Er ist es, der mit seinem Wissen jenen blinden Fleck der Fotografie aufzufüllen hat, um sie so mit Bedeutung aufzuladen. So spiegelt sich im »cela ne se voit pas« der Fotografie der Betrachter selbst.

Von dieser Verantwortung, sich genau dort einzuschreiben, zu spiegeln und wiederzuerkennen, wo es eigentlich gar nichts zu sehen gibt, davon entbinden einen weder die seriellen Bilder des analogen Films noch die sich selbst entwickelnden Polaroids, noch die Endlosloops der digitalen Slideshow. Im Gegenteil: Die Verantwortung des Betrachters, sich selbst zum Anwalt dessen zu machen, was man auf den Bildern nicht sieht, stellt sich nur immer drängender. Wir, die Betrachter liefern die *Reverse Shots* – im Falle des Films 24-mal, beim Computer je nach seiner Hertzzahl gar zwei Milliarden Mal pro Sekunde.

- 6 Vgl. Sigmund Freud, »Notiz über den ›Wunderblock‹«, in: *Gesammelte Werke*, Bd. 14, London 1948, S. 3–8.
- 7 Stiegler, a.a.O., S. 417.
- 8 Vgl. David Fincher: *Audiokommentar »The Girl with the Dragon Tattoo«*, DVD.
- 9 Roland Barthes: *Das Reich der Zeichen*, Frankfurt a. M. 1981, S. 128–129.

#### Johannes Binotto

- 1 Vgl. Marshall McLuhan: *Understanding Media. The Extensions of Man*, Cambridge 1994, S. 8.
- 2 Bernd Stiegler: *Theoriegeschichte der Photographie*, München 2006, S. 328.
- 3 Siehe dazu: David Bordwell, Kristin Thompson: *Film Art. An Introduction*, Third Edition, New York 1990, S. 218–221.
- 4 Fredric Jameson: *Signatures of the Visible*, New York 1992, S. 195. Siehe dazu auch: Garrett Stewart: *Between Film and Screen. Modernism's Photo Synthesis*, Chicago 1999, S. 298–305.
- 5 Gilles Deleuze: *Kino II: Das Zeit-Bild*, Frankfurt a. M. 1991, S. 339.